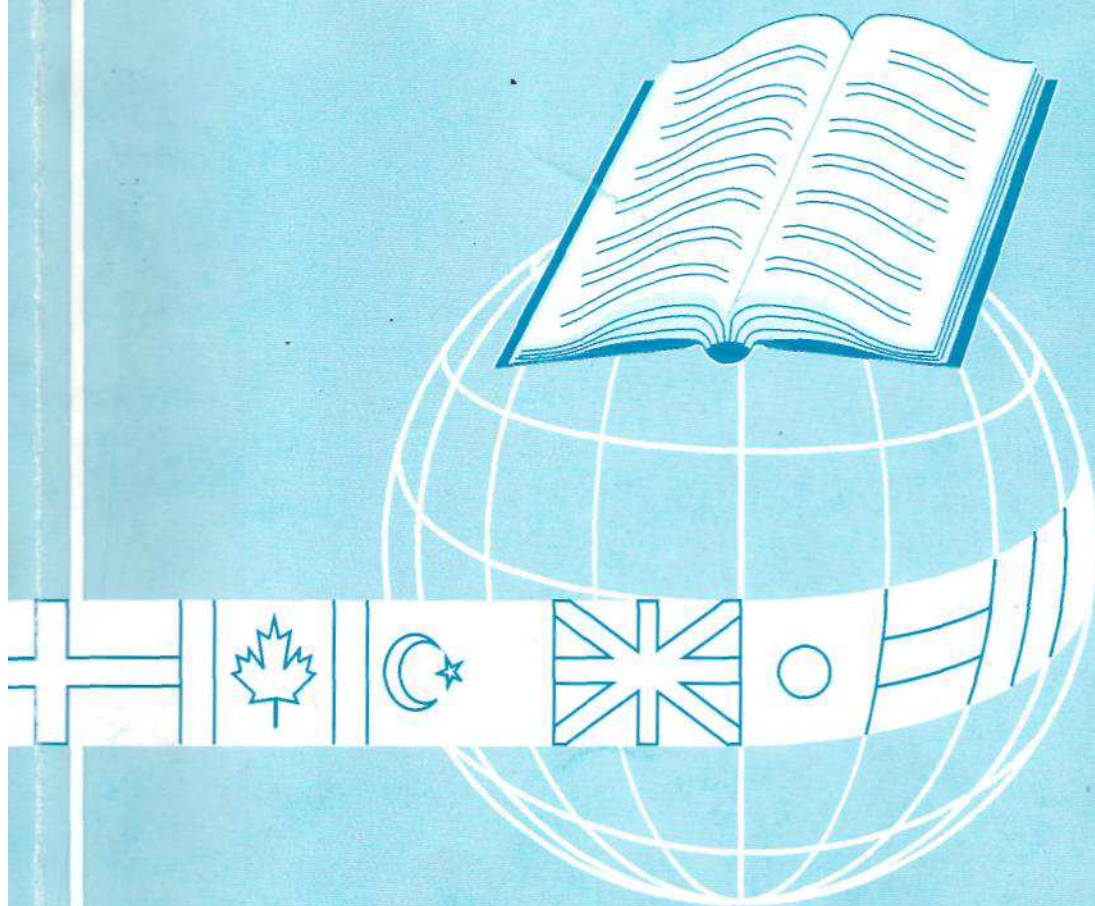


НАУКА І ОСВІТА

НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ SCIENCE AND EDUCATION

Науково-практичний журнал
ПІВДЕННОГО НАУКОВОГО ЦЕНТРУ АПН УКРАЇНИ



4-5' 2004

ЗМІСТ

Психологія

Березовська І.В. Особливості прояву вольових якостей у студентів – педагогів.....	3
Василенко І.А. Психологические особенности общительности детей 7 – 9 лет с разным типом эмоциональности.....	5
Ващенко І. В., Даниленко Н.В. Діагностика психічного стану вагітних жінок.....	7
Власова О.І. Соціально-психологічні чинники розвитку соціальних здібностей у дошкільному дитинстві.....	11
Войновська О.А. Актуальні психологічні проблеми релігійного звернення особистості в сучасному суспільстві.....	14
Даниленко Н.В. Психологічна готовність жінки до материнства: сучасні дослідження.....	17
Дегтяренко Т.В., Ушан О.В., Бушуєва Н.Н. Комплексная оценка психофизиологического статуса школьников 6-ти лет с использованием метода пупилографии.....	20
Іванчук М.Г. Експериментальна перевірка ефективності інтегрованого підходу до організації навчання в контексті виховання молодших школярів.....	23
Івашкевич Е.З. Психологічні особливості розвитку креативності особистості засобами літератури.....	27
Калінін О.О. Психологічні особливості становлення національного характеру у вищому військовому навчальному закладі.....	31
Конуп О.Ф. Метод Роршаха у психодіагностиці та психокорекції.....	33
Кошляк І.Г. Психологические особенности подростков – представителей мономодальных типов эмоциональности.....	36
Мазоха І.С. Психологічний портрет осіб з різним рівнем агресивності.....	41
Максимець С.М. Психологічний вплив комп'ютерних ігор на емоційну сферу старшокласників.....	42
Меднікова Г.І. Рівень домагань як механізм саморегуляції поведінки особистості.....	44
Пивоварчик І. М. Місце наукових шкіл у теорії наукознавства.....	46
Саннікова О.П., Малеева Е.Л. Психологические запыты акцентуированных личностей.....	49
Сергєєв Ю.В. Особенности развития научных знаний о рефлексе со времени исследований Р. Декарта до современности.....	52
Середицька Ірина Проблема формування ідентичності як механізму соціалізації особистості.....	57
Сидоренко Н.І. Динаміка розвитку саморегуляції у студентів - педагогів.....	61
Сліпцова Н. В. Прояви імпульсивності курсантами у складних ситуаціях.....	64
Сінельнікова Т. В. Психологічний тренінг та його теоретико-методологічні основи.....	66
Снігур Л.А. Методика психомалюнка в дослідженні громадянськості особистості.....	69
Снігур Л.А. Формування потребно-мотиваційної сфери громадянської свідомості та самосвідомості молоді в південноукраїнському регіоні.....	73
Тепляков Н.Н. Сознание и восприятие духовной реальности в изобразительном искусстве.....	77
Тепляков Н.Н. Внутренняя речь и восприятие духовной реальности в изобразительном искусстве.....	80
Терехова В. До питання щодо організаторської діяльності вчителя.....	84
Третяков С.П. Психологічні характеристики агресивної поведінки у працівників служб охорони.....	86
Чаус Ю.І. Психологічні риси управлінської компетентності курсантів як майбутніх офіцерів ЗС України.....	89
Чаус Ю.І. Експериментальні дослідження уявлень курсантів про компетентність у управлінні.....	93
Шульгіна Р.О. Етична ідентичність як фактор міжособистісних атракцій.....	96
Шербан Т.Д. Механізми сугесії і майєтики як проблеми навчального спілкування.....	98
Юнг Н.В. Вікові особливості підлітка як фактор підвищеної уваги до ризику формування адиктивної поведінки.....	100
Язвинская Е.С. Методы танцевально-двигательной терапии и формирование адекватной самооценки подростков.....	103
Яковичька Л.С. Потреба в піклуванні як складова особистісної само актуалізації.....	107

Педагогіка

Вакуленко В.М. Проблема професійної і культурної підготовки майбутнього педагога.....	110
Головко М.Б. Класична педагогічна думка 60-х рр. ХІХ ст. про виховання духовної особистості.....	112
Головко С.Г. Проблема развития творческой познавательной деятельности учащихся в классической западноевропейской педагогике.....	115
Горліченко М.Г. Реалізація педагогічних умов адаптації курсантів до навчання у вищих військових навчальних закладах.....	118
Демидова В. Прогностичний компонент у професійній діяльності педагога.....	121
Желанова В.В. Особенности адаптации леворуких детей к учебному процессу в начальной школе.....	124
Казанжи І.В. Сутність позаурочної роботи у школі.....	130
Карпінська Л.О. Сутність та зміст сучасних підходів до формування вчителя-майстра в системі вищої педагогічної освіти Канади кінця ХХ - початку ХХІ століття.....	133
Качеровська Т.В. Методи та форми ігрового проєктування як технології навчання.....	137
Ковальчук В.Ю. Модернізація педагогічної освіти: методологічні та соціальні аспекти проблеми.....	142
Колишкіна А.П. Сутність та структура екологічної культури молодших школярів.....	146
Семенова А.В. педагогічні технології організації та управління самостійною роботою студентів як засіб підвищення ефективності підготовки майбутніх фахівців.....	148
Умнілова С. А. Особливості формування ефективної взаємодії вчителя й учня у процесі післядипломної освіти.....	152
Яворська С.Т. Становлення методики української мови як науки: постаті, проблеми (кінець 80-х–90-і роки ХХст.).....	155

Методика

Балтовский А.А. Особенности использования телевидения в учебном процессе военного ВУЗА.....	159
Бугайова М.О. Робота з обдарованими дітьми на уроках математики в 5-6 класах.....	160
Водолага Н.В., Куріна С.О. Особливості розв'язання дітьми проблемних ситуацій та логічних завдань.....	164
Гончарова Л.І., Глізюк В.М., Лисенко Т.С. Організація і методика проведення інформативних бесід за допомогою електронного тренажера.....	167
Джуринський П.Б. Нормативні вимоги з фізичного виховання для дітей 14-15 років зі скелетними вадами опорнорухового апарату в системі фізичної реабілітації.....	170
Крайнова Л.В. Мовленнєвий супровід спостережень природи.....	174
Крутий К.Л. Тенденції і закономірності формування граматичної правильності мовлення в дітей дошкільного віку.....	177
Логінова Н.І. Використання технології дистанційного навчання в традиційному навчальному процесі.....	181
Монке О.С. Збагачення словника дітей старшого дошкільного віку лексикою морально-етичної спрямованості.....	185
Петрова І.В. Педагогічні засади сімейного дозвілля.....	189
Русанова І.І. Определение семантической структуры переводного текста с помощью статистических методов.....	193
Савінова Н.В. Сутність феноменів "корекція" і "коригування" мовлення.....	197
Судницький В.М. До проблеми вдосконалення технології мовної освіти у процесі комунікативного навчання.....	200
Холодов С.А. Показники амплітуди рухів у суглобах нижніх кінцівок у дітей дошкільного віку з дцп з різним рівнем сформованості навички ходьби.....	204
Черненко Н.М. Характеристика рівня компетентності менеджерів галузі державного управління у сфері діалогової комунікації.....	207
Шип С. В. О семиотических основаниях музыкально-педагогической герменевтики.....	210
Яворська Стефанія Педагогічні ідеї Т.Г. Лубенця в контексті розвитку методики навчання мови.....	214

НАУКА І ОСВІТА

SCIENCE AND EDUCATION – НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ

№ 4-5 ЧЕРВЕНЬ-ВЕРЕСЕНЬ 2004

Науково-практичний журнал
Південного наукового
Центру АПН України
Рік заснування – жовтень 1997
Виходить 1 раз на два місяці

Редакційна колегія

О.Я.ЧЕБИКІН, докт. психол. н., професор, академік АПН України
(головний редактор),
А.М.БОГУШ, докт. пед. н., професор, академік АПН України
(заступник гол. редактора, педагогіка, методика),
І.М.БОГДАНОВА, докт. пед. н., професор,
Т.ІІ.ВІСКОВАТОВА, докт. психол. н., професор, академік Української АН (Од.),
М.П.ГУЗИК, чл.-кор. АПН України,
В.К.КАЛІН, докт. психол. н., професор (Сімферополь),
Н.Ф.КАЛІНА, докт. психол.н., професор (Сімферополь),
Е.Е.КАРПОВА, докт. пед. н., професор (Од.),
З.Н.КУРЛЯНД, докт. пед. н., професор,
А.Ф.ЛІНЕНКО, докт. пед. н., в. о. Професора (Од),
Р.Ю.МАРТИНОВА, к. пед. н., чл.-кор, АПН України,
О.П.САННІКОВА, докт. психол. н., професор (Од.),
С.М.СИМОНЕНКО, к. психол. н., доцент,
Р.І.ХМЕЛЮК, докт. пед. н., професор (Од.),
Б.Й.ЦУКАНОВ, докт. психол. н., професор (Од.),
М.П.ЧЕРКАСОВ
(відповідальний секретар)

Рекомендовано до друку
Вченою Радою ПНЦ АПН України
6 вересня 2004 р. (Пр №7. П. 3).

Здано до набору 07.09.2004. Підп. до друку 14.09.2004.
Формат 70х108/16. Папір друк. №1. Друк офсетний.
Обл.-вид. арк. 35,2. Наклад 120 прим. Зам №271

ББК 74я54
Н34

УДК 37(05) "54-02"

Журн. Наук.-практич. Педагогіка і психологія
Зареєстровано 11.06.1997 р. серія КВ № 2802
© Південний науковий Центр АПН України, 1997

Комп'ютерна верстка О. І. Кисельова
Редакція англійських текстів Г.В. Мельниченко

Адреса редакції: 65014 Одеса, вул. Пушкінська, 23. Тел. 252-913, 259-031.

**Психологічний вплив комп'ютерних ігор на емоційну сферу
старшокласників.**

У сучасному суспільстві, яке називають постіндустріальним, саме інформаційні технології відіграють найважливішу роль у житті кожного. Тому в наш час гостро постала проблема впливу комп'ютерів та комп'ютерних мереж на особистість людини.

Проблема взаємодії людини і комп'ютера виникла вже на перших етапах розвитку обчислювальної техніки. Людина, змінюючи та вдосконалюючи комп'ютер, змінюється під його впливом і сама.

Сьогодні дуже складно уявити життя без комп'ютерів. Усе, що пов'язано з комп'ютерами, перетворилось в щось по-справжньому культове. Для багатьох комп'ютер став самоціллю, замість того, щоб бути засобом для пізнання й удосконалення.

При розгляданні комп'ютерних ігор, Інтернета та віртуальної реальності з негативного полюсу мова іде про зловживання, про надмірне знаходження у віртуальності, що викликає негативні наслідки для емоційної сфери особистості. Зрозуміло це стосується далеко не всіх, хто захоплюється комп'ютерними іграми. Проте, за результатами досліджень біля 30% тих, хто захоплюється комп'ютерними іграми зловживають часом знаходження у віртуальності і 10% знаходяться на стадії психологічної залежності [4]. Але й ці цифри не малі.

Враховуючи те, що основна частина людей, що захоплюються комп'ютерними іграми, – діти, головною ціллю яких має бути розвиток власної особистості, а не комп'ютерного героя, оволодіння знаннями, уміннями, навичками, корисними в реальному житті, а не у віртуальній реальності, необхідно всіляко запобігати зловживанням знаходженням у віртуальності і проводити роботу з тими, хто потрапляє у психологічну залежність від власного хобі.

Результати спостережень та бесід з старшокласниками, які зловживають комп'ютерними іграми, вказують на те, що у більшості з них виникають певні відхилення в емоційній сфері. Зокрема достатньо частим (стор. 43)

є переживання фрустрації, що викликана потребою в грі і неможливістю повного її задоволення, хоча і мають можливість задовольняти потребу [1].

Ключем до розуміння цього парадокса може стати поділ цими юнаками психічної реальності на віртуальний та реальний світ. Виходячи з цього поділу, ми можемо визначити проблему: старшокласники, що зловживають комп'ютерними іграми знаходяться в стані фрустрації і зниженого настрою в реальному світі, а в якому стані вони знаходяться у віртуальному світі комп'ютерної гри вимірити не вдається, тому що будь-яке відволікання від гри – це вихід з віртуальної реальності.

Однак з бесід з учнями можна сказати, що в процесі гри їхній настрій істотно поліпшується, а спостереження показують, що в процесі гри в людини присутні позитивні емоції. Позитивні емоції, що супроводжуються підйомом настрою, бувають, за словами юнаків, також у ситуації “передчуття” комп'ютерної гри. Але після гри, тобто після виходу з віртуального світу настрій знову погіршується, швидко повертаючись на вихідний рівень, залишаючись на ньому до наступного “входження” у віртуальний світ. Зниження настрою при закінченні гри пояснюється самими причинами ігрової потреби – відхід від реальності і прийняття ролі.

Для психологічно залежної від комп'ютерних ігор молоді реальний світ вбачається нудним, нецікавим і повним небезпек. Внаслідок цього людина намагається жити в іншому світі – віртуальному, де усе дозволено, де вона встановлює правила гри. Логічно припустити, що вихід з віртуальної реальності завдає болю юнаку – він знову зіштовхується з ненависною для нього реальністю, що викликає зниження настрою й активності, відчуття погіршення самопочуття [2].

Таким чином, одна з можливих причин зниження настрою у старшокласників, що зловживають комп'ютерними іграми – це наявність постійної потреби в комп'ютерній грі і, одночасно з цим, неможливість повного задоволення цієї потреби.

Інша можлива причина відхилень в емоційній сфері – це суб'єктивне переживання юнаками на свідомому рівні практичної марності захоплення комп'ютерними іграми, і внаслідок цього, власної марності, поряд з неможливістю припинення захоплення в силу психологічної залежності [3].

Мова йде про свого роду когнітивний дисонанс – протиріччя між уявленнями людини про “нормальне”, соціально схвалюване життя, і його власним життям. Іншими словами старшокласник, із своєю практично постійною потребою у відході у віртуальну реальність, знаходиться в ситуації не конгруентності самому собі, тобто: з однієї, ірраціональної, сторони його “тягне” грати, з іншої, раціональної, сторони він розуміє, що робить це на шкоду якимсь корисним справам, що міг би зробити в цей час. У кінцевому рахунку потреба в грі перемагає, але гра не приносить бажаного задоволення – позитивні емоції закінчуються разом з виходом із віртуального світу гри, як тільки з'ясовується, що “ранком йти на залік, а я всю ніч програв”, - з бесід з старшокласниками з психологічною залежністю до комп'ютерних ігор.

У цьому зв'язку необхідно сказати про постійну боротьбу із соціумом, яку ведуть люди, що зловживають комп'ютерними іграми. У силу своєї неформальності. У сукупності з переживаннями через загублений час і упущені можливості це утворює могутнє джерело негативних емоцій.

Таким чином, узагальнюючи вищесказане, можна виділити наступні можливі причини відхилень у сфері емоційних психічних станів старшокласників, що зловживають комп'ютерними іграми:

1. наявність постійної потреби в комп'ютерній грі і, одночасно з цим неможливість повного задоволення цієї потреби.

2. суб'єктивне переживання юнаками на свідомому рівні практичної марності захоплення комп'ютерними іграми і, унаслідок цього, власної марності, поряд з неможливістю припинення захоплення в силу наявності психологічної залежності.
3. неадекватне відношення до себе і результаті не конгруентності “Я-реального” і “Я-віртуального”.

Зважаючи на актуальність проблеми впливу комп'ютерних ігор на емоційну сферу особистості старшокласників і необхідність її вирішення, мету нашого дослідження ми вбачали у вивченні психологічних особливостей емоційних проявів учнів старших класів з різним ступенем захоплення комп'ютерними іграми.

Дослідження проводилось з учнями 9-11 класів ЗОШ №12, 25 м. Житомира. Критеріями відбору досліджуваних експериментальної групи були наступні фактори: ставлення до комп'ютерних ігор в цілому, наявність потреби у грі, регулярність і тривалість гри або знаходження в Інтернеті, комп'ютерний та ігровий “стаж”. Контрольну групу склали учні, що не захоплюються комп'ютерними іграми.

У дослідженні використовувались методики САН (самопочуття, активність, настрій) та “Самооцінка емоційних станів”. Опитувальник САН містить 30 пар протилежних якостей і характеристик стану (по 10 пар на кожний параметр). В опитувальнику “Самооцінка емоційних станів” ми використовували чотири пари якостей (спокій – тривожність, енергійність – втомленість, піднесеність – пригніченість, почуття впевненості в собі – почуття безпорадності), по кожній з яких дається 10 суджень.

В нашому випадку досліджуваному пропонувалось вибрати те судження, що визначає найбільш властивий для його особистості емоційний стан, а не ситуативний.

Результати порівняльного аналізу оцінки самопочуття, активності, настрою та емоційних станів (середнє значення) наводяться в таблицях.

Таблиця 1

№ п\п	Групи	Самопочуття	Активність	Настрій	Заг.показник
1	Експеримент	4,8	4,5	5,2	4,8
2	Контрольна	6	5,7	6,7	6,1

Як ми бачимо з таблиці, середні значення експериментальної групи, тобто групи учнів старших класів з захопленням комп'ютерними іграми істотно нижче середніх значень тих же параметрів в контрольній групі учнів, що не захоплюються комп'ютерними іграми.

Для підтвердження та уточнення результатів методики САН, ми наводимо результати проведеної методики “Самооцінка емоційних станів”. Як бачимо (див. Таблицю 2), середні значення по кожній парі якостей в експериментальній групі також нижче ніж в контрольній.

(стор.44)

Таблиця 2

№ п\п	Групи	Емоційні стани				Заг.показник
		1	2	3	4	
1	Експеримент	6,7	5,7	6,3	6,6	6,3
2	Контрольна	7,3	7,2	7,3	7	7,2

(Емоційні стани: 1 – спокій-тривожність; 2 – енергійність-втомленість; 3 – піднесеність-пригніченість; 4 – впевненість-безпорадність).

Для отримання додаткової інформації щодо характеристики особистості сучасних старшокласників, що мають психологічну залежність від комп'ютерних ігор, їх особливостей взаємодії із реальним світом була здійснена діагностика рівня комунікативних здібностей в експериментальній та контрольній групах (шкала методики КОС).

Виявилось, що середній показник рівня комунікативних здібностей по експериментальній групі (0,39) значно нижче показника контрольної групи (0,79).

Отже наші емпіричні результати вказують на те, що дійсно, старшокласники, які зловживають комп'ютерними іграми мають певні відхилення в емоційній сфері особистості.

В першу чергу варто відзначити підвищений рівень тривожності та наближені до неї показники безпорадності та пригніченості. Найбільш ймовірно припустити, що підвищена тривожність може ще більше підсилюватись під впливом тривалого і регулярного перебування у віртуальній реальності. Рівень тривожності відбиває посилення дезадаптації особистості. Людина, що нормально адаптується в соціумі, не прагне до утечі від реальності. Про певні проблеми у взаємодії з соціумом свідчить і отриманий нами показник невисокого рівня комунікативних здібностей. Виходячи з такого припущення, логічними є також невисокий рівень активності, енергійності особистості, самопочуття та настрою, який утворює загальний фон протікання життя.

Результати проведеного дослідження можуть доповнити проблему розуміння психологічної залежності людини від знаходження у віртуальності: зловживання комп'ютерними іграми негативно впливає на емоційну сферу особистості.

Незважаючи на загальний напрямок даної роботи, не слід забувати про можливість використання комп'ютерних ігор у позитивних цілях: використання можливості моделювання будь-якої ситуації у віртуальній реальності з метою проведення психодіагностичної, профілактичної чи психокорекційної роботи. Однак, профілактична робота не допоможе тим, хто вже знаходиться у стані залежності. Для психологічної допомоги такій групі людей необхідно розробити методичний інструментарій, і саме це є метою найближчих досліджень у сфері вивчення психологічної залежності людини від комп'ютера.

Література:

1. Варашкевич С.А. История конверсии компьютерной игры. М.: ИП РАН, 1997.
2. Гриффит В. Виртуальный мир рождает реальные болезни // Финансовые известия. 1996. Вып.54.
3. Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер.14. Психология. 1991., №3. – С.27-39.
4. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал, 1999, том 20, №1. –С.86-102.

РЕЗЮМЕ

В статье рассматриваются некоторые аспекты теоретического и эмпирического исследования психологических особенностей проявлений эмоциональной сферы учеников старших классов, которые чрезмерно увлекаются компьютерными играми.